

# 中・高校生のスマートフォン・インターネット利用実態に関する調査研究

Investigation and research into the current situation  
of junior high and high school students' use of smartphones and the Internet.

豊田 充崇

TOYODA Michitaka

(和歌山大学教育学部)

**抄録：**和歌山大学教育学部附属教育実践総合センター「教育の情報化に関する授業研究プロジェクト」では、県内の小・中・高校向けの情報モラル指導に関する「出前授業(講義)」を実施してきた。2014年度実施校において、中学・高校の生徒ら約3,300人を対象にスマートフォンやインターネットの利用に関する状況調査をおこなったところ、各種SNS利用やオンラインゲーム、動画共有サイト等の利用状況が明らかになり、更に学年別の利用状況、男女間の差、試してみたアプリと継続性の高いアプリ等々詳細なデータを得ることができた。これらの結果を踏まえた上で、今後の情報モラル指導の方向性を示したい。

**キーワード：**情報モラル インターネット スマートフォン SNS オンラインゲーム

## 1. はじめに

内閣府「青少年のインターネット利用環境実態調査」(平成26年度)<sup>(1)</sup>によれば、中学生と高校生のスマートフォンによるインターネットの利用率がそれぞれ36.3%(中学生)、86.8%(高校生)に達している。なお、同調査によると、スマートフォンの平均利用時間は中学生で1日120分を超え、高校生では150分を超えているという。

これまでの、テレビ視聴時間やテレビゲーム(ゲーム専用機)の時間を超える勢いがあるが、これはスマートフォンでの動画共有サイトの利用やオンラインゲーム利用に移行しているとも考えられる。

総務省「平成26年 情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査」<sup>(2)</sup>では、10代の主なSNS利用率(例えばLINEは77.9%、Twitterは49.3%等)は20代に次いで多く、SNSが若年層の定番のコミュニケーションツールとなっていることは確実である。

各種統計結果から紐解くと、国内の現状としては、小学校高学年くらいからスマートフォン利用率が向上しはじめ、中学校2年次で約半数が所持し、中学校3年生の終了時点つまり高校入学時には9割近くに達し、高校入学後はほぼ100%に達するといった状況がみてとれる。また、これまでの都市部で調査された所有率や利用率と各地方で実施されたものを比較してもそれほど大きく変わらないため、国内全域の状況とみなしても差し支えないといえるだろう。

ただ、これらの急速なスマートフォン利用率の増加は、同時に児童生徒らのネットワークコミュニケーション上のトラブルを増大させており、各種の犯罪(著作権問題を含む)やネット上の詐欺、ネット依存症など多くの問題が生じていることは各種報道が示す通りである。

そこで、本研究では、これらのスマートフォン利用状況をより詳細に把握し、生じている各種トラブルに対応するための方策を探ってみたい。

## 2. 本研究の目的・方法

### 2. 1. 研究目的

本研究の目的は、和歌山県内の中・高校生らのスマートフォンやインターネットの利用状況を調査し、その詳細な実態を明らかにすることにある。当調査では、単なる「スマホの所有率」ではなくて、具体的なアプリ名やサービス名までを問い、校種・学年・性別等で分類することで、より詳細な実態を明らかにしたいと考えている。

これらの結果は、生徒らの日常的なネット利用の実態を示す基礎資料とするだけでなく、情報モラル指導を実施する上での教材の選定などにも役立てたい。

### 2. 2. 研究方法

まず、中・高校生の利用状況の実態把握のために、中・高校生向けの「調査用紙」(A4・1枚)を作成し、

アンケート形式で回答を得た。

調査対象は、和歌山県内の合計9校(3,322人)であり、内訳は以下のようになっている。

- ・和歌山県立高校3校(合計1,814名)
- ・和歌山県内中学校6校(合計1,508名)

これらの中学校・高校は、筆者の所属する教育学部附属教育実践総合センターの「教育の情報化に関する授業研究プロジェクト」に参画していただいている学校が中心である。これらの学校において「情報モラル育成のための出前講義(出前授業を含む)」を筆者が実施したあと、各校にて回答したものである。無作為に抽出した学校ではないが、依頼を受けた学校での調査であるため、抽出に関しての筆者の意図は反映されていないといえる。

なお、調査は平成26年5月～12月に順次実施した。年度始めと年末では、スマートフォン所有率や利用率の増減が予想されるため、データの整合性には若干の流動性や実施時期による誤差があることは了解いただきたい。

当調査終了後は、単純集計し、利用率の割合を校種別(中学校・高校)に集計した。また、それぞれの校種では、学年別および男女別の集計をおこなうこととする。

## 2. 3. 調査項目の設定について

調査用紙には所有する情報端末及び、利用している具体的なアプリ(主にSNSやオンラインゲーム系、動画共有等)を記載することとした(表1参照)。

当調査では各アプリの「利用率」を計測するために4段階(①日常的に利用している、②たまに利用してい

る、③試したことはある、④利用していない)の回答レベルを設定した。

各項目設定は、代表的なSNS、オンラインゲーム、動画共有サイト等からピックアップしたが、これは、調査対象者(中学生・高校生)と比較的年齢層が近いと思われる大学生(本学教育学部学生・教育実践学専攻生)15名によって協議した上で決定したものである。学生自ら利用しているアプリ、教育実習や学校ボランティアで見聞したアプリ、中・高校生向けの塾講師や家庭教師で得た情報等、統一性や科学的根拠には乏しいが、実際の教育現場の実態を反映したものと考えて差し支えないと思われる。

平成27年度の総務省調査でもLINE、Facebook、Twitter、Mobage、GREE、Google+、YouTube、ニコニコ動画、Vineが調査項目として設定されており、google+以外は、本調査と重複した項目となっている。なお、google+(グーグルプラス)は、回答者にgoogle検索エンジンおよびgoogle系の各種サービスと間違われる場合が多いため、今回の調査では敢えて削除した。

これらの経緯を踏まえて設定した18項目に加えて、日常生活でのインターネット利用の実態を探るため、「ネットオークション」や「ネット通販」、「ゲーム課金」の利用割合の3項目を加えた。

なお、調査用紙は無記名ではあるが、学年別・男女別を判別できるようにした。

表1：調査項目の設定とその意図

設定項目	項目設定の意図
(1) LINE (2) Twitter (3) Facebook (4) Instagram (5) Snapchat(写真共有) (6) Vine(動画共有)	SNSやショートメッセージなど、ネットワークコミュニケーションツールの利用状況を問う項目。2013年の調査では「カカオトーク」や「Comm」なども統計上みられたが、伸び率が低いため、今後利用者増が見込まれるInstagramを追加した。今後は、Mixchannelなどの国内向けの動画投稿サイト等の人気も上がっていることから、更に趨勢を見極めたい。
(7) skype	定番の無料通話・TV会議システムの利用状況を問う項目。無料通話・チャットソフトとして利用している生徒が多いため。
(8) mixi (9) GREE (10) Mobage (11) アメーバビグ (12) LINEPLAY (13) LINEGAME系全般	オンラインゲームの利用を主な目的としたSNSの利用率を問う項目。GREEでは「ソーシャルゲームプラットフォーム」と称している。Mixiについては、中高校生にはSNSとしての利用よりも、ゲーム利用(mixiゲーム)が多い傾向にある。ハンゲームやガンホーゲームズなど、登録制のゲームサイトやアプリは無数に存在しており、流行り廃りが大きい項目である。
(14) YouTube (15) ニコニコ動画	「動画共有サイト」の利用状況を問うための項目。
(16) ツイキャス (17) Ustream	ストリーミング(動画配信)サイトの利用状況を問うための項目。
(18) 2ちゃんねる (まとめサイトを含む)	旧来からの「電子掲示板」の利用状況を問うための項目。
(19) インターネット通販 (20) ネットオークション (21) 各種アプリへの課金	インターネット利用による購買活動等の状況を問うための項目。

※ 上記の状況について【日常的に利用・たまに利用・試したことはある・利用していない】の4項目で回答。

### 3. 調査結果

#### 3.1. 所有機器の状況

まず、中学生と高校生それぞれが所有するインターネット利用機器について表2に示した。中学生のスマートフォン所有率は約53.8%、高校生は93.8%となっており、県内の中・高校生も他の調査等と比較してもほぼ同率である。なお、これらの所有率は複数回答のため、高校生は従来の携帯電話との2台持ちの場合もあり、両者を足すと100%を超えることとなる。タブレット端末や個人所有PCの所有率については、中学生も高校生もそれほど大きな差はない。

また、中・高校生でインターネットにアクセスできる機器を「所有していない割合」は中学生で18.3%、高校生はわずか0.8%となっており、大抵の生徒はインターネットへのアクセス手段を持っていることがわかった。

表2：中・高校生の所有機器種別の割合（％）

	携帯電話	スマートフォン	タブレット端末	個人所有PC	いずれも所有していない
中学生	19.1	53.8	25.8	12.5	18.3
高校生	6.7	93.8	18.3	13.9	0.8

#### 3.2. 全体の傾向

図1・2(p.15、16参照)から中学生・高校生のそれぞれのアプリ等利用状況の特徴を比較すると、全般的に高校生のほうが利用率が高いものの、利用率の高いアプリについては類似の傾向を示している。

まず、想定通りではあるが、コミュニケーションの手段としてLINEやTwitterが突出して多く利用されており、動画共有サイトとしては、やはりYouTubeやニコニコ動画が大きな割合を占めている。

一方、ゲーム系のSNSは、大きな偏りはなく、好みに応じて分散的に利用しているといった様子がうかがえる。

いずれにせよ、中・高校生ともに、スマートフォンを所有している場合、その9割以上がLINEを利用しており、これまでの電子メールやメーリングリスト、仲間内の電子掲示板利用、更には通話用途においても、ほぼLINEに移行したと判断できるだろう。

ここ数年、Facebook、Twitter、LINEが国内3大SNSとの認識がなされていた(LINEはSNSではなくショートメッセージにSNS的な機能を付加したものとの捉え方がなされる場合もある)が、中・高校生では、Facebookの日常的な利用はほとんどみられない。むしろ、Twitter(高校生「常時」+「たまに使用」の合計60.6%)と使用感の近い「写真共有SNS」であるInstagram(同14.5%)のほうがFacebook(同12.1%)よりも利用割合が多くなっている。

なお、mixi、GREE、Mobage等は、これまで国内でメジャーなSNSとして認識されていたが、全体の利用率からすれば、それほど大きな割合とはなっていない。

特にゲーム系については、その依存性やゲーム内でのトラブル(不正アクセス等)・課金による浪費等が問題視されてきたが、ゲームであるがゆえに流行り廃りもあり、表1中にも記載したように、その調査時の流行を捉えないと具体的な利用率を把握することは難しい。

#### 3.3. 学年別の傾向として

図1・2の調査結果から、中・高校生ともにSNS系ではLINEの利用率が最も高く、次いでTwitterの利用率が高いことに共通点がみられる。

LINEの利用率は中学1年で40%台、中学2年で50%台、中学3年で60%となり、高校になると全学年ともに一気に80%を超える結果となっている。Twitterに関しては、中学1年段階で11%程度であったものが、学年があがるごとに段階的に増え、中学2年で20%台、中学3年で30%台、高校1年で40%台となっており高校2年時に60%となっている。しかし、高校3年生では40%と高校2年時よりも低くなっている。これは同一集団の推移グラフではないが、Twitterに関しては、段階的な利用者増と全体の60%程度での頭打ち(ほぼ全員が利用するまでは至らない)傾向があると考えられる。

総務省(2014)の統計資料<sup>(3)</sup>によると、高校生の85.5%がLINE、66.9%がTwitterを利用しているとあるが、当調査でもLINEが全学年で80%を超えており、近い値となっている。Twitterに関しても、総務省調査では約53.7%(高校1年)、70.5%(高校2年)、59.9%(高校3年)となっており、当調査結果は若干低いものの近い値となっている。なお、Twitter利用率に関しては、高校2年生をピークに高校3年生で減少している点でも同じ傾向を示したといえる。

当調査は和歌山県内を対象として実施したにもかかわらず、上記の総務省統計(東京都立高校に通う生徒を対象)と同年度調査で極めて近い結果となった。規模や地域特性が大きく異なるにもかかわらず、大都市圏であれ、都市部から離れた地域であれ、国内の高校生の利用状況はほぼ変わらないと考えられる。小・中学生のスマートフォン普及率においては、地域差があり、地方部であるほど緩やかに上昇していく傾向にあることが本調査からもわかったのだが、義務教育を終える段階(中学3年卒業時)には、国内の生徒らのスマートフォン利用状況はほぼ揃ってくると考えられるだろう。

その他のサービスでは動画共有サイト(Youtubeやニコニコ動画)が中・高校生ともに日常的に利用されている割合が高い。これらの利用率は、中学校ではスマートフォンの個人所有率を上回っているため、自宅PCやタブレット端末等からの利用者も多いことがうかがえる。

#### 3.4. 男女別の傾向として

ここで取り上げた各種アプリには男女の利用状況に



それほど大きな差は無く、情報モラル指導に際して性別に配慮する必要はないと思われる。しかしながら、若干の差が傾向として捉えられるため、高校生の利用率を例に、その傾向を捉えてみることにする。

例えばオンラインゲームに関しては、アクション系やRPG系などが豊富にあるGREEやMobageなどは男子が多く、アバター育成・コミュニケーション重視のアメーバピグ、キャラクター性の強いゲームが人気のLINE GAMEなどは女子が上回る傾向にある。

当調査では、具体的なオンラインゲームのタイトルを項目に挙げていないが、「パズル&ドラゴンズ(パズドラ)」や「モンスターストライク(モンスター)」などの長期に渡る定番ゲームアプリを項目に入れば、男子生徒の利用率が高くなると考えられる。

LINE PLAYは、アプリ内で自分の分身となるキャラクター(アバター)を育成するものであり、アメーバピグも同様の形式である。こういったキャラクター育成を目的としたアプリは女子に人気がある傾向が強い。LINE GAMEも女子のほうが若干利用率が高いが、これは、ディズニーキャラクターを使ったゲームが流行している要因が大きいといえる。

以上のように、アバター育成やキャラクター性の強いゲームアプリは女子が好む傾向にあり、RPGを含む冒険・アクション系のゲームアプリは男子が好む傾向にあることは当調査結果からもうかがえる。しかしながら、それほどの大差ではなく、そもそもの高校生のオンラインゲーム人口は予想以上に少ない。最も多いLINE GAMEでさえ日常利用は10%未満、「たまに利用する」をいれても4割強と、ゲーム関連への依存性が全体にひろがっているというわけではないと統計的には判断できる。

SNSにおいては、写真共有系SNSで芸能人利用も多いInstagramなどは女子の利用率が高い。Skypeに関しては、その男女別の利用率が最もはっきりとしており、女子生徒の割合が男子生徒を大きく上回っている(「日常利用」「たまに利用」の合計=男子12.9%、女子38.3%)。Skypeは無料通話アプリとして、LINEが登場する前から定着しているためであると思われるが、女子は全体的にコミュニケーション系アプリに多くの時間を割く傾向にあり、無料で長時間しゃべりたいという願いが強い女子ならではの傾向ではないかと考えられる。

### 3. 5. その他の傾向として(「お試し」傾向の差)

アプリ利用の特徴として、継続的に利用されているアプリと、試してみたが継続的な利用に至らなかったアプリがある。

LINEに関しては、日常的な利用率が最も高いことは先に述べたが、それに対して「試してみた」という割合が極端に少ない。高校3年では「試してみた」の回答数が0となっている。つまり、LINEに関しては試してみて使うのではなく、スマートフォン利用の必須アプリとしてインストールするものであると判断でき

る。むしろ、LINEを快適に活用するためにスマートフォンに買い替えるといった高校生が多くいることも事実である。

その点、Facebook(高校1年)においては、「日常的な利用+たまに利用」が全体の9.2%に対して、「試しただけ」が9.8%となっており、試しにインストールしたが継続的な利用には至らなかった割合が多いといえる。

Facebookが中・高校生のメジャーなツールとならない理由の1つは、その実名使用にあることが予想される。高校生が実名・学校名を挙げて情報発信することについて、学校や保護者が難色を示す場合が多く、例えばプロフに個人が特定される情報が記載されていると「ネットパトロール」によって、学校側に連絡がいくなど、厳しい対応がなされているケースもある。よって、実名での登録・利用が前提となるFacebookでは国内(特に和歌山県内)の高校生には使いづらい現状が、当調査からも浮き彫りとなった。

オンラインゲーム系は、全体的に「試しただけ」の割合が継続的な利用者よりも多い。特にLINE GAMEは他のゲームと比較して全体的な利用者が多いものの、学年があがるほどに顕著に利用者が減少していることがわかる。また、LINE PLAY、アメーバピグも「たまにつかう」「試した」の割合が、学年があがるごと減少している。これは、単純に大学受験や就職活動が本格化する高校三年の段階で減少していると考えられる。

先の総務省調査(2014)において、スマートフォンの利用目的(複数回答)の1位が「友達や知り合いとコミュニケーションを取るため」(71.8%)、2位が「暇つぶし」(52.3%)、3位が「学校・部活動の事務的な連絡のため」(48.9%)となっている。最終学年ともなれば時間に追われることとなり、このスマートフォン利用の2位の割合となる「暇つぶし」の利用が減少する。つまり「ゲーム系アプリの利用割合の減少」につながっているのではないかと考えられる。

## 4. 情報モラル指導について

### 4. 1. 文部科学省の通知文より

以上の当調査における結果を踏まえた上で、これまでの文部科学省の通知文を検討してみたい。

まず、平成21年の「学校における携帯電話の取扱い等について(通知)」(文部科学省)<sup>(4)</sup>の冒頭では、「携帯電話は、学校における教育活動に直接必要のないものであることから、小・中学校においては、学校への児童生徒の携帯電話の持込みについては、原則禁止とすべきであること」との記述からはじまっており、この部分が「携帯電話の所持・利用禁止」を文部科学省が通達したと曲解して捉えられたりもした。

しかしながら、同通知文には「学校への携帯電話の持込みの禁止や、使用禁止を行うことだけでは、児童生徒を“ネット上のいじめ”やインターネット上の違

法・有害情報から守ることはできない」として、「情報化の影の部分への対応として、他人への影響を考慮して行動することや有害情報への対応などの情報モラルをしっかりと教えることが重要」と続けられている。ここには「子供たちにはあまり使って欲しくは無いが、実質トラブルも多発しているし、指導はしていかないとけない」といった思惑がみてとれる。

この通知の翌年(平成22年)の生徒指導提要<sup>6)</sup>においては、(携帯電話の)「使いすぎや学校などへの不必要な持ち込みなどを注意する」とあるものの「利用時の危険回避など情報の正しく安全な利用を含めた情報モラル教育が不可欠」とあり、先の通知文にあった「教育に不必要」や「持ち込み禁止」といった強い口調は避けられている。また、情報モラル教育を「よりよいコミュニケーションや人と人との関係づくりのために、今後も変化を続けていくであろう情報手段をいかに上手に賢く使っていか、そのための判断力や心構えを身に付けさせる教育」と定義している。情報化の影への対応にとどまらず、「人との関係づくり」「判断力や心構え」を育むといった視点を盛り込み、かなり「前向き」な記述で綴られている点が特徴的である。

さて、当実態調査の結果を踏まえた上で、改めてこれらの通知文や指導方針等を見直すと、やはり新たな状況に対応した現実的な通知が必要であると考えられる。特に、平成21年度の「学校における携帯電話の取扱い等について」は、まだ生徒たちの携帯電話の利用に抑制や制限・管理が効くという考えが受け取れるが、「義務教育終了段階ではほぼ全員がスマートフォンを利用する」という現時点では、新たな方針を盛り込んだ対応策を示す必要性があると思われる。特に、文部科学省が推進・主導している「タブレット端末一人一台体制」における“タブレット”と同じOS(オペレーションシステム)を搭載しているスマートフォンも多い中、それらを「教育に不必要」という文言で切り出すのは適切ではないと考えられる。確かにスマートフォンを学校に持ち込むことは、トラブルを招くきっかけともなるために推奨するわけではないが、国の方針として「原則禁止」を通知することも撤回する必要性があると考えられる。諸外国では、契約の切れたスマートフォンを、電子辞書代わりとしたり、学習アプリで苦手な暗記を克服するなどの取り組みもあり、見学やフィールドワークの記録用途としても有効活用されている事例もある。

国内でも、個人用のスマートフォンに、情報モラル指導用アプリ<sup>7)</sup>をインストールさせて実際の情報モラルの授業時に利用するといった試みもある。これらはまだレアケースではあるが、実態調査の結果を踏まえると、指導者の意識次第でいずれの学校でも実現可能ではある。

よって、スマートフォンの持ち込みの可否については各校の判断に任せ、各校が取り組む教育方針(特に情報モラル指導の方針)に委ねるといった意向を示す段階ではないかと考えられる。

#### 4. 2. 教員の「情報モラル指導能力」

これまでの「教員のICT活用指導力」の調査結果(平成26年度 文部科学省)<sup>8)</sup>では、平均して77.7%の教員が「情報モラル指導」について、「わりにできる・ややできる」と回答をしており、特に小学校教員ではほぼ80%を超えている。

これは調査を開始した平成18年度の同項目の結果の平均値62.7%と比較すると15%の伸び率となっており、全般的にみて「情報モラルを指導できる教員」の割合は高いといえる。しかしながら、実際に学級内や担当授業において、どのような指導がおこなわれているのかが問題であり、「教員のICT活用指導力」が備わっていたとしても、それが実践されていなければこの統計は意味をなさない。やはり、具体的にどういった授業場面(道徳・特別活動にはじまり国語や社会、家庭・保健体育等でも指導場面は見込まれる)や授業外(「朝の学習」や長期休業中の「課題研究テーマ」として扱われている場合もある)で情報モラルの指導がなされているのかといった実態調査が必要であろう。

ただ、本論の調査対象校における限られた範囲での聞き取りではあるが、年間の情報モラル指導の実質の時間数はごく限られたものであった(主に、全校集会等での指導、人権学習での講話等にとどまる)。教科・領域・指導内容(使用教材も含めて)についても、具体的な事例を把握することができなかった。

「情報モラル指導が可能」という教員はこれまでの調査結果からは多数おり、児童生徒らのスマートフォン利用実態からすると情報モラル指導のニーズは高いにもかかわらず、実際の教育現場での情報モラル指導実践が具体化されてこないといえる。

当調査結果を踏まえると、スマートフォン利用の主要な目的は、SNSによる他者とのコミュニケーションであることは間違いない。利用率や使用時間から判断しても、SNSの適切な利用については、最優先される指導項目であるといえる。ネットワークコミュニケーションの特性を理解するための授業とともに、どういったトラブルが発生する可能性があるのか、その際にはどういった対応をすべきかといった判断力をつける必要もある。また、情報モラル指導とはいうものの、文字通りの「モラル」によるものではなく、法律に抵触する行為も多数あり、肖像権・誹謗中傷・不正アクセス等の面での指導の徹底は不可欠であろう。

また、当調査ではゲーム系利用時間よりも動画共有サイトでの視聴時間が際立って高いが、動画共有サイトに関する理解(違法アップロード・ダウンロードの問題)も学校教育で学ばなければ、以後学ぶ機会もないまま「知らなかった」という事態にもなりかねない。

ただ、「情報モラルを指導する能力」が教員に備わっていたとしても、現実的には「情報モラル」の指導時間の確保が困難であることはいうまでもない。そもそも、各学校の年間指導計画に情報モラル指導が位置付けられていない場合も多く、どの教科領域でどの程度の時間をかけてどういった教材を使って授業を展開す

るのが明確ではない。

仮に授業時間が確保できたとしても、どの学年でどういった指導内容を盛り込めば、効果的であるかは、まず目の前の生徒たちの実態把握が不可欠であろう。当調査結果が生徒らのスマートフォン・インターネット利用の実態把握のための参考資料となれば幸いである。

## 5. おわりに

昨今の中・高校生のスマートフォン普及率には目を見張るものがあるが、携帯電話が普及し始めた頃の「持たせない運動」や「所持することに全否定」という雰囲気は薄まってきたのではないかと考えられる。当調査結果からもわかるように、所持の禁止・制限できる割合を既に超えてしまっていること、生徒と保護者間での確立した連絡手段であること、そもそも、スマートフォン自体がトラブルを生じさせるのではなく、そのユーザー側に責任があること等が認識されてきたともいえる。

全員がスマートフォンを利用するものだという前提で、その利用時間を制限する動きに自治体が乗り出すなど、「持たせない」のではなく「適切な利用を促すための指導をしていく」という方針に転じて効果をあげているところもある。

附属教育実践総合センターの教育の情報化プロジェクトにも、スマートフォン利用について、「悪い面だけではなく、何が利点でどういったことが生活の利便性を向上させるのか、または学習に役立てることが可能なのかについて教えて欲しい」といった依頼内容や「適切なネットワークコミュニケーションのための指導をどうおこなうべきなのか」といった“前向き”な依頼が多くなってきたのも、その表れであるといえる。「持たせる親の責任が重い」ことは確かであるが、「生涯使い続けるツール」としてその適切な利用を促す指導をおこなうことは、学校側の責務であることは確かであろう。単純なネットトラブルへの対応は、その危

険性を指導すれば即理解する生徒も多いが、ネットワークコミュニケーションの特性にはじまり「情報の真偽の見極め」や「法律違反との境界線」などは、一過性の出前講義などでは学習効果が薄く、それらの能力形成にまでは至らない。やはり、学校全体で長期の指導計画のもとで多面的な指導が必要である。よって、今後ますます需要が求められる情報モラルの指導について、当調査のような実態把握及び具体的な指導方法等の提案を継続していきたいと考えている。

## 参考資料

- (1) 内閣府(2015)、「青少年のインターネット利用環境実態調査」  
[http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/net-jittai\\_list.html](http://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/net-jittai_list.html)
- (2) 総務省(2015)、「平成26年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査報告書」  
[http://www.soumu.go.jp/menu\\_news/s-news/01iicp01\\_02000028.html](http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01iicp01_02000028.html)
- (3) 総務省、情報通信政策研究所(2014)、「高校生のスマートフォン・アプリ利用とネット依存傾向に関する調査報告書」の公表(平成26年7月18日)  
[http://www.soumu.go.jp/menu\\_news/s-news/01iicp01\\_02000020.html](http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01iicp01_02000020.html)
- (4) 文部科学省、学校における携帯電話の取扱い等について(平成21年)  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/hakusho/nc/1234695.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/1234695.htm)
- (5) 文部科学省、生徒指導提要(平成22年)  
[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/22/04/1294538.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/22/04/1294538.htm)
- (6) デジタルアーツ(2013)、スマホに潜む危険 疑似体験アプリ、  
<http://www.daj.jp/cs/sp/app/>(参照日 2015.5.25)
- (7) 平成26年度学校における教育の情報化の実態等に関する調査結果 文部科学省  
[http://www.mext.go.jp/a\\_menu/shotou/zyouhou/1287351.htm](http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/1287351.htm)



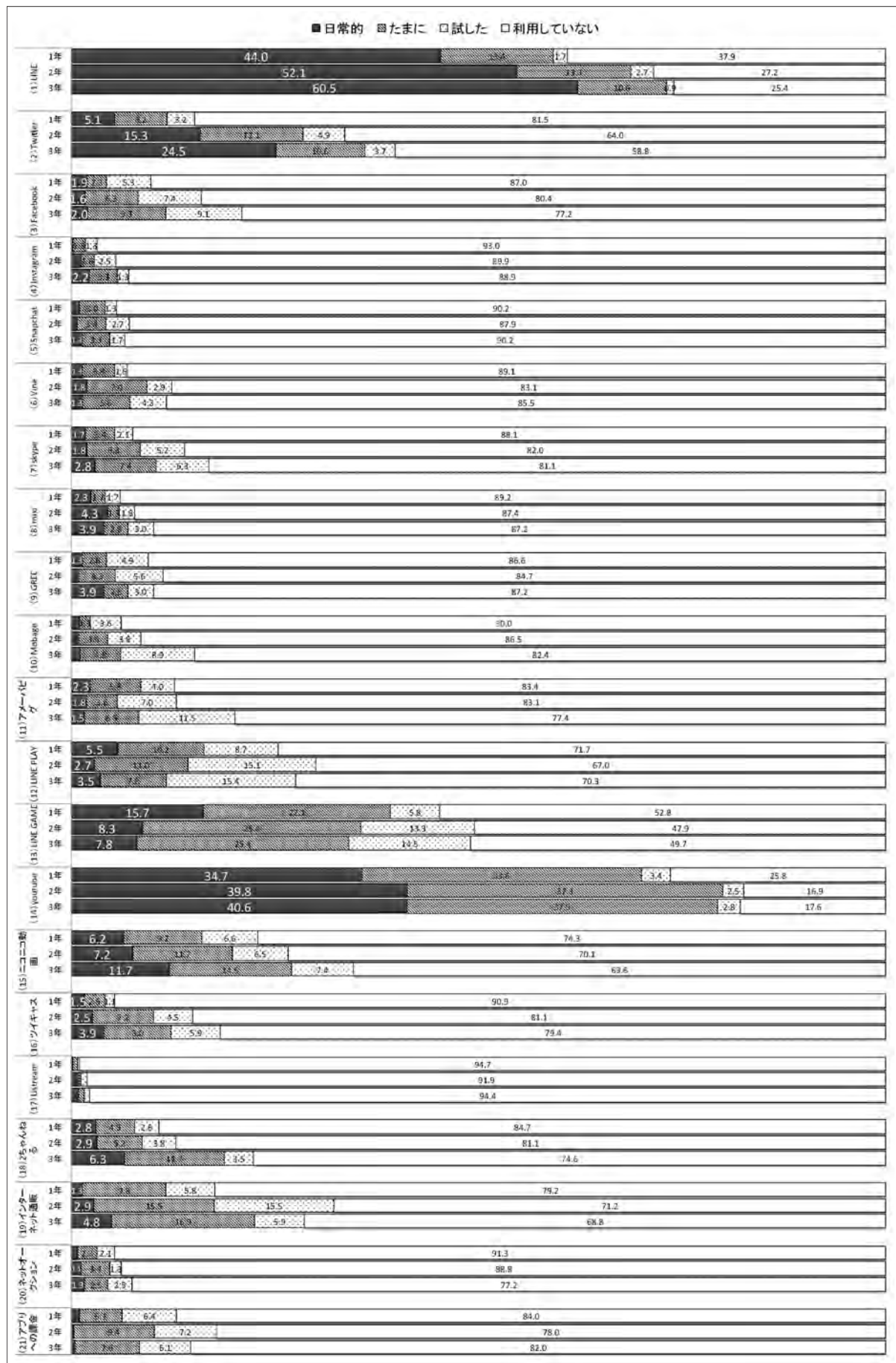


図1：中学生の学年別ネット利用状況調査結果  
 (※Snapchat、Vine、アメーパビグ等で値の小さい数字は一部カットしている)

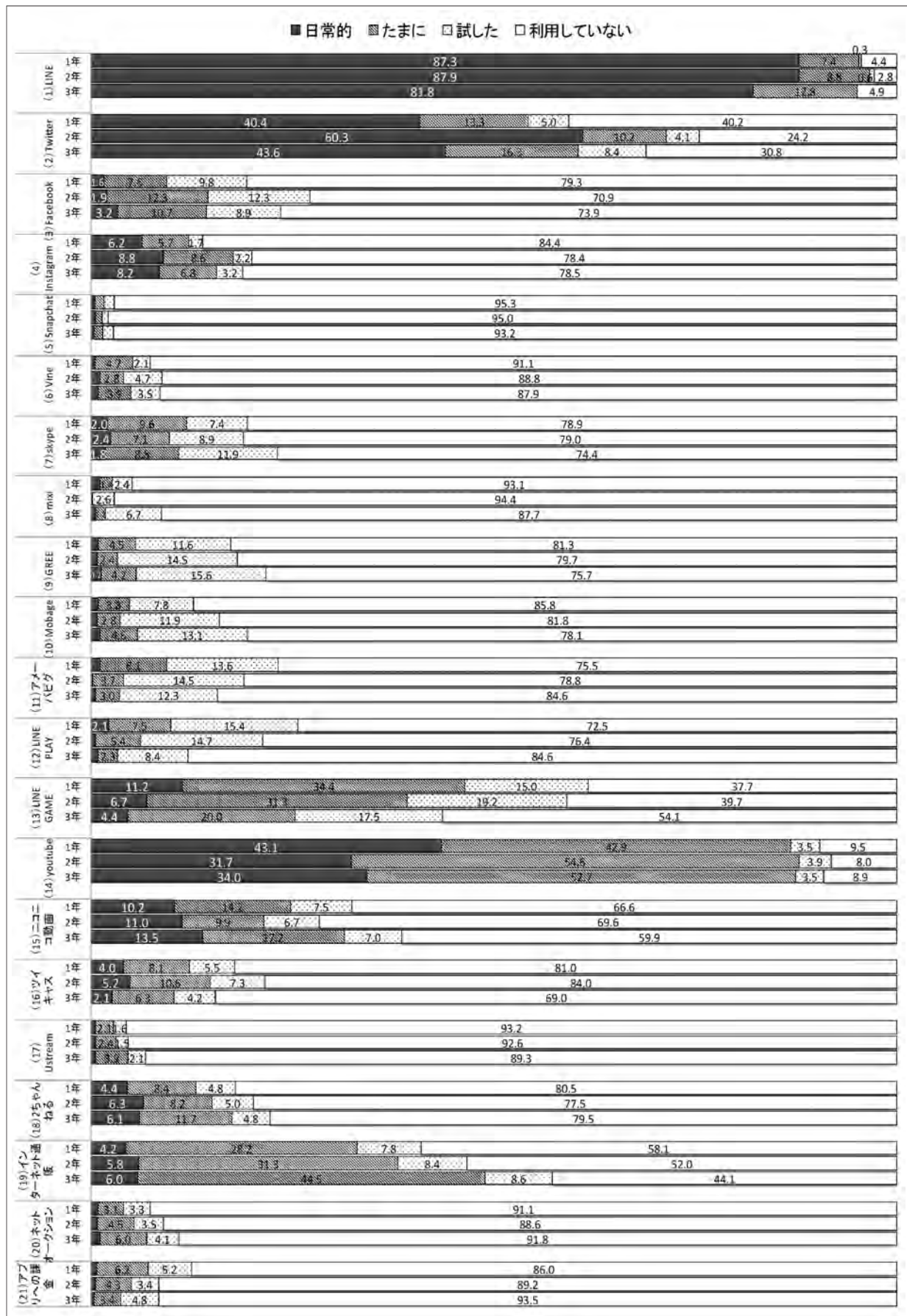


図2：高校生の学年別ネット利用状況調査結果  
(※Snapchat、Vine、アメーバピグ等で値の小さい数字は一部カットしている)